

1000 NAMEN

Ravensburger Spiele® Nr. 00 171 2

Graphik: Gerlinde Mader

Ein „Stadt-Land-Fluß“-Spiel für

2-5 Spieler

von 7-12 Jahren

Inhalt: 20 Karten

1 Stecktafel

5 Stecker

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, Wörter mit dem richtigen Anfangsbuchstaben zu finden und so seinen Stecker als erster vom A durch das ganze ABC zum Z zu bewegen.

Vorbereitung

Die 20 Karten werden gemeinsam angesehen, so daß jeder Spieler weiß, welche Begriffe durch die Motive dargestellt werden. Diese Begriffe sind am Ende der Spielregel aufgeführt.

Spielregel

Jeder Spieler wählt einen Steckstift. Die 20 Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stoß in die Mitte des Tisches gelegt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht die oberste Karte, hält sie für die anderen Spieler verdeckt in der Hand und muß von dem abgebildeten Begriff ein Wort mit A nennen.

Während er dieses Wort sucht, zählt sein linker Nachbar bis 20. Hat der Spieler in dieser Zeit eine passende Antwort gefunden, darf er seinen Stecker in das farbgleiche Feld bei A stecken. Beispiel: Der Spieler hat die Motivkarte „Städte“ gezogen und Amsterdam genannt. Zur Kontrolle zeigt er seine Karte vor. Sie wird danach unter den Stoß gelegt. Wenn dieser Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, muß er ein Wort mit B nennen, usw.



Der nächste Spieler ist jetzt an der Reihe. Er hebt eine neue Karte vom Stoß ab und versucht, ein Wort mit A zu dem abgebildeten Begriff zu finden. In der nächsten Runde muß er dann ein Wort mit B suchen, usw.

Findet ein Spieler kein passendes Wort, legt er die Karte offen ab. Jetzt dürfen alle Spieler mitraten. Sie müssen ein Wort mit dem nächsten Buchstaben auf ihrer Steckleiste suchen. Derjenige Mitspieler, der als erster ein passendes Wort genannt hat, darf seinen Stecker weiterbewegen.

Im Verlauf des Spiels können die Stecker der einzelnen Spieler bei unterschiedlichen Buchstaben stehen. Die Spieler müssen dann immer Wörter mit dem nächsten Buchstaben auf **ihrer** Steckleiste suchen.

Wenn keiner in der Runde ein passendes Wort findet, wird die Karte unter den Stoß gelegt und die nächste Karte aufgenommen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler mit seinem Stecker den Buchstaben Z erreicht hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Um die Spieldauer zu verkürzen, können die Spieler auch vereinbaren, bei einem anderen Buchstaben anzufangen oder aufzuhören.

Liste der Begriffe, die auf den Karten dargestellt sind:

1. Haustiere
2. Wilde Tiere
3. Vögel
4. Blumen
5. Bäume
6. Berufe
7. Haushaltgeräte
8. Werkzeuge
9. Getränke
10. Städte
11. Lebensmittel
12. Obst
13. Gemüse
14. Kleidung
15. Flüsse
16. Wassertiere
17. Spiele und Spielsachen
18. Möbel
19. Sportarten
20. Länder

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag
Ravensburg

Ravensburger®

258 268

